

디지털 게임에 나타난 컨셉 하우스 분석

서재인¹ · 한혜원^{2*}

¹이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정

²이화여자대학교 융합콘텐츠학과 부교수

An Analysis on Concept Housing in Digital Game

Jane Seo¹ · Hye-Won Han^{2*}

¹PhD Course, Department of Content Convergence, Ewha Womans University, Seoul 03760, Korea

²Associate Professor, Department of Content Convergence, Ewha Womans University, Seoul 03760, Korea

[요 약]

디지털 게임에서 하우스 시스템은 게임 공간 내부에 건물을 짓고 건물의 내외부를 꾸미는 콘텐츠를 지칭하는데, 코로나 19 이후 오프라인 세계의 물리적 제약을 극복하고 대안적 공동체를 구축할 수 있는 형태로 발전 중이다. 이에 비해 주로 게임 시스템 및 디자인 차원에서 접근한 선행 연구가 대부분으로, 인문사회학적 관점에서 가상 공간에 의미를 부여하고 그 의미를 분석한 경우는 드물다. 이에 본 연구에서는 <파이널 판타지 14 온라인>과 <모여봐요 동물의 숲>을 주요 연구 대상으로 선정하고, 컨셉 하우스를 통해서 이루어지고 있는 플레이어의 놀이 양상과 사용자 생성 콘텐츠를 분석하여 가능세계로서의 게임 공간의 구성 및 특징을 분석하였다. 그 결과 컨셉 하우스를 통해서 RPG 장르에서는 역할놀이를 통해 플레이어의 정체성을 확장했으며, 샌드박스 게임 장르에서는 플레이어의 헤테로토피아를 실현했다. 또한 에드워드 렐프의 장소성 개념을 적용해 분석한 결과, 플레이어는 컨셉 하우스 콘텐츠를 통해서 내부적 공간을 재현하고 무장소성을 생성의 장소로 전환했다.

[Abstract]

In digital game, the housing system refers to the content that owns land in a game space, builds a building and decorates the in-exterior of the building. Since COVID-19, housing system has evolved into a form that can overcome physical constraints of the offline world and construct alternative communities. On the other hand, most of the prior studies approached mainly in the perspective of game system and design, not social and human sciences. <Final Fantasy 14 Online> and <Animal crossing> were selected as the main subject and the composition of the game space as a possible world were analyzed by analyzing the play patterns and user-generated contents in the concept housing. In case of RPG genre, the player's identity of virtual world was expanded through role play, and in case of sandbox game genre, the player's heterotopia was revealed. Also, analyzing the housing system by applying Edward Relph's concept of placeness, the player reproduced the insiderness of place through the concept housing contents and converted the placeness into the place of generation.

색인어 : 디지털 게임, 컨셉 하우스, 가능 세계, 헤테로토피아, 장소성

Key word : Digital game, Concept housing, Possible world, Heterotopia, Placeness

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2020.21.8.1531>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 02 August 2020; Revised 18 August 2020

Accepted 26 August 2020

*Corresponding Author; Hye-Won Han

Tel: +82-3277-6670

E-mail: hwhan@ewha.ac.kr

1. 서론

현대인은 가상 세계에서 아바타를 만들고 일정 시간 이상 거주하면서 가상의 정체성을 구축할 수 있다[1]. 디지털 게임을 플레이하는 게이머에게 있어서 가상 세계는 아바타가 활동하고 상호작용할 수 있는 인지적 공간이다. 특히 일부 게임의 경우 이러한 ‘거주’의 의미를 보다 가시화, 구체화하는 방편으로 하우스징 시스템을 제공한다. 디지털 게임에서 하우스징 시스템(housing system)이란 게임 공간 안에서 개인이 소유할 수 있는 토지를 구입하고, 이를 토대로 건물을 짓고, 집의 내부 및 외부 꾸미거나 구축할 수 있는 권한을 부여하는 게임 콘텐츠 및 서비스를 지칭한다.

최근 디지털 게임에서는 장르에 상관없이 다양한 하우스징 시스템을 제공하고 있다. 가령 심즈(The Sims), 놀러와 마이홈(Welcome Myhome) 등 건설 및 육성이 주요 목적인 시뮬레이션 장르 게임의 경우 하우스징 시스템 자체가 게임의 주요 규칙이자 목표로서 작용한다. 또한 다중 접속 온라인 게임(MMORPG; Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)을 비롯한 다양한 장르의 게임에서도 하우스징 시스템을 일종의 부가 시스템으로 제공해, 플레이어가 해당 가상 세계에 오랜 시간 거주하며 정체성을 구축할 수 있도록 유도하는 추세이다.

디지털 게임의 하우스징은 기본적으로 플레이어가 직접 자신의 공간을 꾸밀 수 있는 커스터마이징 기능을 제공하고 있으며, 이 기능을 통해 플레이어는 자기표현의 욕망을 실현하는 것은 물론 다른 플레이어와의 상호작용을 통해서 자기표현의 욕망까지 실현한다. 이와 같은 ‘공간 꾸미기’의 욕망은 점차 단순 부가 시스템에서 사용자 생성 콘텐츠로 확장되는 추세이다. 이에 본 논문에서는 디지털 게임에 나타난 컨셉 하우스징(concept housing) 콘텐츠를 게임 장르에 따라 분류해 각 특성을 분석하고자 한다. 이때 플레이어들의 공간 사용의 양상을 분석하는 데에 있어서 이론적으로는 에드워드 렐프(Edward Relph)의 장소성(placeness) 개념을 적용하고자 한다.

현실 세계에서 코로나 19(COVID-19)가 팽배하고 오프라인에서의 물리적 활동이 제한됨에 따라서, 게임의 하우스징 콘텐츠를 활용해 사회 연계적인 활동이 나타난 경우가 빈번하다.

가령 <표 1>과 같이, 파이널판타지14 온라인(이하 파판14)(FF14; Final Fantasy 14 Online)의 한 플레이어의 경우 코로나19로 사망한 사건이 있었는데, 게임 속 하우스징 공간에서 가상의 장례식을 열고 다른 플레이어들의 조문을 받은 바 있다. 또한 모여라 동물의 숲(이하 모동숲)(Animal Crossing:NH; Animal Crossing: New Horizon)에서는 홍콩 시민들이 오프라인에서 제재를 받자 대안적으로 온라인 공간을 시위에 활용한 바 있다.

표 1. 코로나19로 인해 발생한 컨셉 하우스징 사례

Table 1. Concept Housing Cases caused by COVID-19

Category	Example (Game Platform)
Alternative Place	Funeral (FF14), Wedding Ceremony (Animal Crossing:NH), Graduation Ceremony (Animal Crossing:NH)
Imitation Space	Club house (FF14), Study Cafe (FF14)

디지털 게임에서 하우스징 시스템은 일차적으로 가상 세계에서 자신의 영역을 소유하고 자신의 개성을 드러내는 공간으로 활용되고, 이차적으로는 이러한 공간을 공개하고 다른 플레이어와 상호작용하는 과정을 통해서 사회적 의미를 부여하게 된다.

대표적인 예로 모동숲의 경우 전 세계적으로 2020년 3월 20일에 정식 발매 후 11일 만에 판매량을 1100만 장을 돌파했으며, 출시 후 6주 간 일본, 북미, 유럽 세 지역 총 출하량은 1300만 장을 넘어섰다. 이는 기존 동물의 숲 시리즈 중 가장 높은 판매량을 기록한 튀어나와요 동물의 숲(Animal Crossing New Leaf)(1255만 장)을 뛰어넘은 수준이며, 닌텐도 스위치 게임 중 출하량이 증가하는 속도가 가장 빠르다[2]. 코로나19로 인해 사회적 거리 두기의 필요성이 대두되면서, 대중은 늘어난 잉여시간을 활용해 안정적인 일상성을 게임과 같은 가상 세계에서 추구하게 되었기 때문이다. 이처럼 하우스징 시스템은 ‘언택트 시대’의 가능세계(possible world)로 기능하고 있다.

디지털 게임에 나타난 하우스징 시스템과 관련된 선행 연구는 한정적인 편이다. 주로 하우스징 시스템 디자인 및 개발 제안과 관련한 연구가 주를 이루며[3],[4], MMORPG에서 나타난 사용자 생성 콘텐츠로 분석한 연구도 있다[5],[6]. MMORPG에서 하우스징 시스템을 통해 사회적, 정치적 구조가 형성되는 양상에 관한 연구와[7], 소셜 네트워크 게임(SNG; Social Network Game)에서의 공간 꾸미기가 플레이어의 자기표현 욕구를 자극하여 게임의 지속적인 이용에 영향을 미치는 것을 밝힌 연구가 있었다[8]. 다만 선행 연구의 경우 주로 게임 시스템 및 디자인 차원에서 접근한 경우가 대부분으로, 인문사회학적 관점에서 가상의 공간에 의미를 부여하고 그 의미를 분석한 경우는 드물다. 이에 본 연구에서는 선행 연구사를 토대로 하되, 주로 가능세계로서의 게임 공간에서 플레이어가 자아를 표현하고 타자와 커뮤니케이션하는 양상에 중점을 두고 그 공간 구성 및 특징을 분석하고자 한다.

이를 분석하기 위해서 본 논문에서는 하우스징 시스템이 구현된 게임 중 파판14와 모동숲을 대표적인 연구 대상으로 선정했다. 파판14는 2010년도에 전 세계를 대상으로 런칭된 전형적인 MMORPG 게임으로, 현재 2020년 6월 22일을 기점으로 2천만 명의 플레이어 수를 넘어섰다[9]. 다른 MMORPG와 유사하게 하우스징 시스템을 부가 콘텐츠로 제공하고 있으나, 다른 플레이어들과의 상호작용 및 교류를 통해 컨셉 하우스징이 또 다른 놀이 문화로서 자리 잡고 있다. 모동숲 또한 전 세계적으로 많은 판매고를 올린 타이틀로, 하나의 테마 아래 공간을 구성하여 다른

플레이어와 공유하고 있다. 이처럼 최근까지 전 세계적으로 게임 안에서 ‘컨셉 하우스링’을 활발하게 생성하고 다른 플레이어들과 상호 교류하는 게임을 주요 연구 대상을 선정했다.

세부적으로 2장에서는 게임의 장르적 특성으로 인해 나타나는 컨셉 하우스링의 특징들을, 주로 플레이어 행위를 중심으로 분석한다. 기본적으로 플레이어가 게임 시스템을 활용하는 양상은 각 게임의 장르적 특성에 의해 일차적으로 영향을 받는다. 따라서 분석 대상이 속하는 장르인 역할놀이 게임(RPG; Role Playing Game)과 샌드박스 게임(Sandbox game)의 특징들을 중심으로 분석하였다. 이를 바탕으로 3장에서는 게임에서 나타나는 플레이어의 컨셉 하우스링 활용 양상과 플레이어 간 상호작용을 분석한다. 궁극적으로는 디지털 게임의 공간이 개인이 고유한 경험을 축적하고 이를 통해서 정체성을 구축하고 나아가 가상세계로 기능하는 것을 증명코자 한다.

II. 게임 장르별 컨셉 하우스링의 특징

2-1 RPG에 나타난 컨셉 하우스링의 매직서클

최근 디지털 게임은 단일 장르를 지향하기보다는, 복수 장르를 융합하는 추세이다. 이에 따라 하우스링 자체를 주요 미션이자 규칙으로 추구하는 게임 장르가 아닌 경우에도, 컨셉 하우스링을 기능적 콘텐츠로 제공하고 있다.

표 2. MMORPG의 기능별 하우스링 시스템 활용 양상
Table 2. Aspects of Player's activity on Using Housing System by Functionality of MMORPG

Game Title	Specialized Function	Player activity pattern
Aion	Different Buff effects and different furniture or items that can be placed by the level of house.	Focus on raising the level of the house.
Black Desert		To function as a display player's position or reputation.
Mabinogi	Earn profit from item transactions through housing system.	The selection of a house in accordance with economic requirements, such as taxes and fees.
Archeage	Free customization system. Player can upload their own image files.	Used as a self-expression of players through housing system.
FF14	Customization by using in-game props. There are furniture or items with various functions such as gardening, raising chocobo and music player.	Open their own concept house to another user. Make interaction in their own house in their own mood.

<표 2>는 하우스링 시스템을 부가 시스템으로 제공하는 MMORPG에서 나타난 플레이어의 행동 양상을 정리한 것이다. 가령 아이온(Aion), 검은사막(Black Desert)의 경우 게임 진행에

도움을 주는 효과(Buff effect)를 개인 집의 레벨에 따라 다르게 제공해 플레이어들이 더 높은 레벨의 집을 얻도록 그 욕구를 자극한다.

마비노기(Mabinogi)에서는 플레이어의 개인 집 안에서 아이템을 전시하고 판매할 수 있는 일종의 판매대와 같은 역할로 제 공함으로써 상업적인 이윤을 위한 공간으로 작용한다.

과판14와 가장 비슷한 하우스링 시스템을 제공하는 아키에이지(Archeage)는 플레이어의 개인 이미지 파일을 하우스링 가구에 적용할 수 있는 기능을 제공한다.

과판14의 경우 <표 2>에서 볼 수 있듯, 아이온과 검은사막의 기능과 아키에이지의 기능이 혼합된 형태이다. 초반의 과판14 하우스링 시스템은 다른 MMORPG처럼 게임 내 접속물을 유지하고 이미 콘텐츠를 다 소비한 코어 플레이어에게 새로운 콘텐츠를 제공하기 위해 추가되었다. 선행 연구에서 공간 꾸미기에 대한 관심이 높은 플레이어일수록 게임을 꾸준히 오래 즐기는 결과가 나온 것처럼[8], 하우스링 시스템이 게임의 접속 시간을 늘리도록 하는 데 효과적이기 때문이다. 과판 14의 초기 하우스링은 다른 MMORPG처럼 플레이어 본인이 직접 꾸민 특별한 공간을 타 플레이어에게 전시하고, 타 플레이어들은 하나의 작품처럼 공간을 탐색하는 형태였다. 그러나 현재는 역할 놀이를 하거나 플레이어가 직접 제작한 어트랙션 체험을 하는 등 보다 적극적인 체험의 공간으로 변모했다. 가령 하우스링 내부를 미로 및 퍼즐로 구성하여 방 탈출 공간처럼 꾸민 미로하우스나 혹은 플레이어들이 찾아와 내부의 소품을 활용하여 사진을 찍거나, 그림을 남길 수 있는 컨셉의 스튜디오와 같은 것들이 공간 경험 중심 컨셉 하우스링의 대표적인 예라고 할 수 있다. 또한 던전을 같이 진행할 사람을 모집하는 게임 내 파티 찾기 시스템에서도 자신들의 컨셉 하우스링을 홍보하는 용도로 하루에 수십 건이 등록되고 있다. 이처럼 과판 14의 하우스링 시스템은 단순히 게임 공간 내부에 건물을 짓고 건물의 내외부를 꾸미는 콘텐츠에서 오프라인 세계의 물리적 제약을 극복하고 대안적 공동체를 구축할 수 있는 형태로 발전해 나가고 있으며, 특히 컨셉 하우스링 자체가 플레이어의 새로운 놀이 문화를 주도하는 주요 콘텐츠로 자리매김했다.

1) 메이크 빌리브 게임이 이루어지는 매직서클 공간

과판14에서 컨셉 하우스링이 활발하게 나타나는 이유는, 플레이어가 자신이 생성한 아바타에 몰입할 수 있도록 RPG게임의 특징이 강조되었기 때문이다. 즉 메이크 빌리브(make-believe)의 요소가 컨셉 하우스링에서 효과적으로 적용됐기 때문이다. 메이크 빌리브 게임이란 소꿉놀이, 술래잡기와 같은 놀이로 실재가 아닌 것을 실재인 것처럼 가장(pretense)하여 게임을 진행하는 것이다[10].

표 3. 메이크 빌리브 게임의 제한 요소와 컨셉 하우스에의 적용
Table 3. Limitations of Make-Believe games and apply to concept housing.

Elements	Category	Description
Roles	RPG	A role to pretend to be a fictional character. It becomes player's identity and determines player's behavior. Ex) Player Character/Hero
	Concept Housing (Cafeteria)	Another virtual role that is separate from the one which is already formed. Ex) Consumer, Cafe staff
Characters	RPG	A virtual Identity in RPG Ex) Hero of the world Two types of identity.
	Concept Housing (Cafeteria)	1) the identity of the game character built up in this game 2) another identity that is newly defined in the concept housing Ex) The player is hero but also Cafe staff in this world.
Props	RPG	An imaginary object represented by an object in the real world. Ex) All object in game. Items, 3D object etc.
	Concept Housing (Cafeteria)	An imaginary object representing objects in the real world, or representing objects in the virtual world. Ex) A sandwich by using buff items but also the props of Cafeteria
Situations	RPG	The context formed by player's interaction Ex) Story, Quest, Dungeon
	Concept Housing (Cafeteria)	The context formed by player's interaction in concept house. Ex) Player order a cup of coffee.

메이크 빌리브 놀이는 역할(roles), 캐릭터(characters), 소도구(props), 상황(situations)의 요소로 구성되며, 이들에 의해 플레이 행동이 결정된다고 설명한다[11]. 이러한 요소와 규칙을 컨셉 하우스에 적용하면 <표 3>과 같다.

가령 카페테리아 컨셉 하우스의 경우, 판관14가 RPG로서 가지고 있는 메이크 빌리브 놀이의 제한 요소가 일시적으로 컨셉 하우스의 요소에 맞춰 변형되어 적용되는 것이다. 즉 컨셉 하우스에서 나타나는 메이크 빌리브 게임의 제한적 요소들은 일시적으로 그 공간 안에서만 작용되는 규칙이 되고, 그 공간을 벗어나면 플레이어는 그 제약에서 자유로워진다.

이러한 메이크 빌리브 게임은 로제 카이와가 주장한 놀이의 정의[12]에서 그 본질을 살펴볼 수 있다. 그에 따르면 놀이는 약속된 경계 안에서 이루어지는 것이며, 규칙 안에서 자유롭게 행동할 수 있는 것이라 설명한다. 메이크 빌리브 놀이처럼 규칙이 없는 놀이의 경우엔 ‘마치 ~인 것 같은’ 감정이 규칙을 대신한다.

이처럼 일상 세계와 놀이의 공간을 분리시키는 경계선인 매직서클(magic circle)을 유지하는 것은 놀이 안에 일관되게 적용되는 규칙으로, 디지털 게임의 외부와 내부를 구분 짓는 개념으로도 확장될 수 있다[13]. 디지털 게임의 공간은 스크린 위에 현실세계를 재현한 가상 세계 속 일부로 적용되며, 그 경계선 밖으로 나가는 플레이는 허용하지 않는다[14]. 판관14 또한 구현

된 가상 세계만을 탐험할 수 있으며 지도 밖 영역인 일종의 보이지 않는 벽 밖으로는 캐릭터를 이동시킬 수 없다.

2) 상호믿음 원칙의 매직서클

판관 14에서 나타나는 컨셉 하우스의 매직서클은 메이크 빌리브(make-believe) 놀이에서 나타나는 상호믿음의 원칙(MBP; The Mutual Belief Principle)[15]으로 인해 형성되고 유지된다. 이는 실제 현실의 원칙보다 창작된 허구 세계에서 믿어지는 것을 우선하는 것으로, 이러한 믿음을 위반하는 순간 유지되던 환상의 공간인 매직서클이 사라진다. 대표적인 공간경험 컨셉 하우스인 방 탈출 하우스의 경우, 창작자가 제시한 규칙대로 시행하지 않으면 밖으로 나가지 못한다고 믿는 과정을 통해서 매직서클로 진입하게 된다. 플레이어가 방 탈출 컨셉하우스에 진입하는 일반적인 흐름은 다음과 같다. 1)파티 찾기에서 현 시각 운영하는 방 탈출 컨셉 하우스를 찾는다. 2)파티 찾기에 등록된 설명을 보고 함께 걸려있는 홈페이지 링크를 클릭한다. 3)홈페이지에 적힌 방 탈출 하우스의 기본 규칙을 숙지한다. 4)해당 컨셉 하우스에 방문하여 숙지한 규칙대로 방 탈출을 진행한다. 대부분 규칙은 텔레포트를 사용하지 말 것, 오로지 걷기로만 이동할 것, 카메라를 1인칭 시점으로 진행할 것으로 정해져 있는데, 기본적으로 3인칭 시점으로 진행되는 MMORPG의 플랫폼의 제약을 시스템으로 해결하는 것이다. 이와 같은 컨셉 하우스는 어디까지나 가상 공간에서 이루어지는 것이기 때문에, 집 주인이 내세운 규칙대로 행동하기를 권장하지만 실상 이를 물리적으로 제재할 방도는 존재하지 않는다. 그럼에도 플레이어는 규칙대로 행동을 해야 집 주인이 형성한 방 탈출 공간 체험을 할 수 있다. 1인칭 시점에서 3인칭 시점으로 전환하는 순간, 방 탈출의 매직서클에서 벗어나게 되며 이때 미로 공간이 일반적인 하우스 공간으로 전환된다.

3) 실제 원칙의 매직서클

컨셉 하우스의 매직서클은 MBP뿐만 아니라 실제의 원칙(RP; The Reality Principle)을 통해서도 강화되고 확장된다. RP는 ‘허구적 참들의 핵심 집단이 허용하는 한, 허구적 세계를 실제 세계와 가장 유사하게 만드는 것’으로[15] 암묵적으로 존재하는 실재를 현실의 원칙에 의거하여 받아들이는 것이다.

한편 컨셉 하우스의 소도구들은 현실의 모습을 모방한 형태로 활용된다. 대표적인 예시로 플레이어들이 게임에 접속한 채 다른 업무를 하며 잠수를 타는 공간으로 주로 사용되는 ‘스터디카페’ 컨셉 하우스를 들 수 있다. 컨셉 하우스에서의 스터디 카페는 현실 세계의 카페처럼, 게임 공간 안에서의 ‘플레이어 캐릭터가 카페에서 공부를 하고 있다는 믿음’하에 매직서클로 진입한다.



그림 1. 파판 14에서 구현된 스터디 카페의 예시
 Fig. 1. An Example of Study cafe in FF14

창작자가 이 공간에서만 적용되는 규칙을 별도로 명시하지 않는 한, RP에 의해 기본적으로 현실의 규칙을 따르게 된다 [15]. 그 일례로 집 주인이 개방한 스터디카페에서는 플레이어가 자연스럽게 남을 방해하는 행위들인 잦은 자리 이동, 소음이 나는 기술사용 및 행동을 자제한다.

또한 불필요한 대화를 삼가는 것이 원칙인데, 실제로 대화창에 텍스트를 입력하여 대화하는 행위의 경우 소리가 나지 않지만, 가상 세계 안에서는 이것이 캐릭터들 간의 ‘대화하는 방식’이기 때문에 현실처럼 ‘대화하는 목소리가 난다’고 본다.

또한 컨셉 하우스의 형태도 현실을 연상시키는 소품 및 소도구들로 재현함으로써, 플레이어의 메이크 빌리브 놀이로 생성된 또 하나의 매직서클의 허구적 참을 강화시킨다.

이처럼 온라인과 오프라인에서 플레이어는 캐릭터의 역할 놀이를 통해서 자아를 파편화시키는 것이 아니라, 오히려 자신의 자아를 가상 세계로까지 팽창시킨다[16]. 즉 가상의 캐릭터가 플레이어의 정체성에 영향을 미치는 동시에, 현실 세계의 플레이어의 정체성이 가상 세계의 캐릭터에게 존재성을 부여하면서 총체적으로는 그 정체성이 확장되는 것이다.

2-2 샌드박스 게임에 나타난 헤테로토피아

가상 세계의 출현으로 사람들은 그곳을 물리적 현실을 대체하는 대안적 세계로 활용하며, 육체적인 제한을 벗어난 정신적 자유를 갖게 된다[17]. 이에 기존에는 닿을 수 없었던 공간인 ‘유토피아’의 장소를 가상 공간에 형성하는 것으로 플레이어는 정신적으로 그 곳에 접근 할 수 있게 됐다. 미셸 푸코(Michel Foucault)는 구체적이고 실제적인 장소를 가지고 있는 유토피아를 헤테로토피아(Heterotopie)로 정의하여 현실에 구체화 된 유토피아의 장소를 분석한 바 있다[18]. 또한 서사학자 다코 서빈(Darko Suvin)의 경우 가능세계이론을 적용하여 ‘유토피아는 독자의 상상 안에서 가능세계의 전체로서 존재하는, 어떤 허위의 대상이 아님’을 강조했다[19]. 이를 적용하면 디지털 게임의 공간은 실제 플레이어가 캐릭터의 페르소나를 통해서 접근하고 경험할 수 있다는 점에서 구체화된 유토피아이자, 동시에 실제적 장소를 갖는다는 점에서 헤테로토피아로 확장될 수 있다.

닌텐도 스위치 게임인 모동숲에서는 하우스 시스템이 주요 콘텐츠이다. 2001년을 시작으로 지금까지 꾸준히 출시되고 있

는 동물의 숲 시리즈는 플레이어가 동물들이 살고 있는 마을로 이사하여 자신만의 마을을 꾸미고, 동물 주민들과 상호작용하는 일종의 공동체를 직접 형성하는 구조로 되어있다. 특히 모동숲의 경우 기존의 시리즈처럼 ‘숲’으로 가는 것이 아닌 ‘무인도’에 정착하여 자신만의 마을을 형성하고, 이주해오는 동물 주민들을 관리하면서 물리적으로 고립된 ‘섬’에서 자신만의 유토피아를 형성하는 부분이 강화되었다.

게임 시작에서 NPC(Non-player character)가 나타나 ‘바쁘고 힘든 일상에 지친 당신이 선택한 무인도’가 준비되었다고 설명한다. 게임 디자이너가 제시하는 기반적 스토리를 통해서, 플레이어는 현실의 공간에서 탈피해 섬 공간을 통해서 유토피아를 실현할 수 있다.

앞서 분석한 파판14의 경우 하우스 공간은 주거공간 안에서 플레이어가 소유한 토지와 건물로 한정되어있는 반면, 모동숲은 섬 전체를 하우스의 공간으로 제공한다. 플레이어가 일정 퀘스트를 완료하고 나면, 섬 전체를 커스텀 할 수 있는 권리를 갖게 되며, 산, 호수, 도로 등을 재정비할 수 있다. 또한 건물의 재배치를 통한 섬의 전체적인 구조를 변화시킬 수 있으며, 외부 조경물들을 설치할 수 있다. 이와 더불어 플레이어의 개별 공간을 커스터마이징할 수 있으며, 별도로 ‘파니의 스튜디오’를 통해서 자신만의 세트장을 연출하고 사진을 기록으로 남길 수 있다.

1) 살기 좋은 공간으로서의 헤테로토피아

모동숲 게임의 공간 테마는 ‘살기 좋은 공간’이다. ‘도시에 있는 자신의 집과 현실의 삶을 버리고 아무도 없는 무인도에서 새롭게 다시 시작하면 어떨까?’ 라는 상상력에서 출발한 모동숲의 컨셉은, 기본적으로 문학 주제학에서 나타나는 ‘섬에서 고립되어 살아남기’ 주제의 확장이다. 여기에 코로나19의 특수한 실제 상황이 결부되면서 무인도라는 공간 설정에 부수적 의미가 더해졌다. 무인도는 개인이 직접 땅을 개간하고 건물을 세울 수 있는 고립된 장소이다.

표 4. 살기 좋은 공간의 특징과 모동숲 시스템
 Table 4. Characteristic of a livable space and system of animal crossing:NH

Feature	System	Details
Recording a history	Museum	Displaying the fossil, bugs and fish that appear in Player’s island.
	Camera application	Putting the actual time and date at the bottom of the Photo with this app.
Social community	Animal resident	Providing furniture, decorative items and designs, attending the opening ceremony of public facilities, a fund-raising campaign
	Visiting NPC	Selling and offering items to decorate islands and private homes. The NPC, which visits every Saturday, performs songs in the square.

이는 언택트 시대가 요구하는 이상적인 공간의 조건에 부합하며, 민코브스키가 제시한 일반적으로 살기 좋은 공간의 특징

에도 부합한다. 그에 따르면 주거공간은 외부와 격리된 별도의 공간이어야 하며, 외부와 차단하는 벽, 닫힌 문, 커튼과 같은 사물들로 인해 아늑함과 평화를 조성해야 한다[20].

유토피아는 전통적인 시간과 단절할 때 가능하다. 특히 박물관은 ‘고정된 형태로’ 시간을 영원하고 무한하게 집적하려는 공간으로, 근대성이 꿈꾸는 유토피아이다[21]. 모동숲에서 플레이어는 매일, 매시간 직접 수집한 물품을 박물관에 기증하여 시간의 데이터를 무한히 집적할 수 있다. 또한 모동숲에서는 섬에서 사는 주민과 섬에 방문하는 NPC와의 상호작용을 통해 섬을 꾸밀 재료를 얻고 마을의 대대적인 건축을 함께 진행하거나 기념식을 열기도 한다.

2) 가능세계로서의 헤테로토피아

마을의 중앙에 위치한 광장에는 섬의 개발 및 기획을 담당하는 주민 센터가 있으며 무작위로 다양한 이벤트가 발생한다. 예를 들어 특정한 물품을 파는 상인이 광장에 들어와 물건을 판매하는 순간, 그 장소는 희귀한 아이템을 얻을 수 있는 일시적 공간으로 변모한다. 또한 토요일마다 광장에 노래를 공연하는 NPC가 등장함으로써 정적인 광장이 동적인 공연장으로 변모한다.

라이프니츠(Gottfried Wilhelm Leibniz)에 따르면 가능세계란 가능한 모든 세계를 고려한 후, 실현되기 가장 적합한 것을 선택한다는 개념에서부터 비롯된 것이다[22]. 디지털 게임에서의 플레이어 역시 가상세계에서의 상호작용을 통해서 허구 세계가 곧 대안적 세계로 대체되는 재증심화 경험을 하게 된다. 때문에 무작위로 이벤트가 발생하는 공간은 가능 세계가 끊임없이 생성되는 공간이며, 그 안에서 플레이어가 어떠한 선택을 진행하는지에 따라 또 다른 대안 세계로 끊임없이 나아갈 수 있다.

또한 플레이어와 상호작용하며 사회적 소속감을 불러일으키는 동물 주민의 영입 역시 공간의 유토피아와 연계될 수 있다. 다크 서빈에 따르면, 장소(Locus)는 상상의 공간에서 움직이는 에이전트의 자리이고, 지평선(Horizon)은 에이전트가 향하는 곳으로, 이에 도달할 수 있느냐 아니냐에 따라 유토피아 텍스트의 분류가 이루어진다[23]. 지평선을 찾아 그에 도달하려고 하는 에이전트의 움직임을 모동숲에 대응하면, 자신의 섬에 들어와 같이 살 동물 주민을 영입하는 방식과 흡사하다. 기본적으로 동물 주민을 영입하기 위해서는 섬에 최대 주민수가 도달하지 않았을 경우, 마일 티켓이라는 아이템을 통해 다른 가상의 무인도로 잠시 이동하여 그곳에 무작위로 나타나는 동물 NPC에 말을 걸어 자신의 주민으로 영입하는 것으로 진행된다. 이 과정에서 플레이어는 자신이 원하는 동물 주민을 찾기 위해 수많은 가상의 장소를 방문하면서 대상을 선택하게 된다. 원하는 주민이 플레이어가 가진 재화 안에 등장할 수 있지만 등장하지 않을 수도 있다.



그림 2. 모동숲에서 구현된 커스터마이징 예시
Fig. 2. An Example of user customizing in Animal Crossing:NH

즉 플레이어가 원하는 지평선에 도달할 수도, 도달하지 못할 수도 있는 것이다.

이처럼 모동숲의 공간 커스터마이징은 플레이어 개인의 유토피아를 실현하기 위해 구성된다. 이러한 공간적 특수성과 개발자의 이상적 스토리에 기반을 두고, 플레이어들 역시 모동숲에서 자신들의 이상적 공간을 커스터마이징 하면서 유토피아를 구체화한다.

3) 시공간을 초월한 장소로서의 헤테로토피아

모동숲 공간의 유토피아는 게임 타이틀, 게임 스토리 등 기반적 스토리와도 연계된다. 주요 NPC인 너굴은 ‘이 섬에서 자신이 무엇을 하면 되는지, 그 목표를 스스로 찾고 느긋하게 즐기자’라고 말하는데, 이것이 바로 이 게임이 제시하는 주요 플레이 목표인 것이다. 즉 샌드박스형 게임이기는 하나 기본적으로 플레이어에게 ‘도보여행’의 경험을 권장하는 것이다. 도보여행의 본질은 어떤 특정한 장소에 도달하는 것이 아닌, 걷기 그 자체가 목적이다. 이러한 도보여행의 경험을 통해, 시공간을 초월한 곳에 자리 잡은 삶의 근원과 다시 마주할 수 있으며, 어떠한 목적이나 당위성 없이 있는 그대로 자신의 주변 환경과 상호교감하면서 지속적으로 자신을 관찰하여, 현존재를 내면화시킬 수 있다[24]. 모동숲의 초기 섬에서 길의 공간은 가공되어 있지 않은 형태, 임의적 형태로 제공된다. 여기서 플레이어는 목적성과 시간제한 등의 구속을 받지 않고 일종의 디지털 산책을 경험할 수 있다. 이처럼 모동숲에서 제시하는 컨셉 하우스는 기본적으로 유토피아적 공간과 연계되어 있으며 구체적인 헤테로토피아로 기능할 수 있다.

III. 게임 컨셉 하우스 공간의 특징

디지털 게임의 공간이 물리적 현실을 대체할 대안적 세계로서의 가능성을 확인하기 위해서는 ‘진정한 장소’로 받아들일 수 있는 장소감을 가상 공간에서 얻을 수 있어야 한다.

렐프의 장소론[25]에 따르면, 인간의 의식과 경험은 장소와 분리될 수 없다. 이때 장소란 의도적으로 정의된 사물 또는 사건들의 집합에 대한 맥락이나 배경이다. 즉 장소의 고유한 특질

을 인간의 경험과 연결하여 장소의 정체성은 어떤 고유한 위치, 환경에 따른 것이 아닌 개인이 장소를 경험하며 생성되는 장소의 내부성으로 구축되며, 이것이 장소감의 본질이라는 것이다 [26].

기술의 발전에 따라 이제 장소는 가상 세계로까지 확장됐다. 특히 디지털 게임의 장소에서 플레이어는 아바타를 통해서 사건을 경험하게 됐다. 선행 연구에 따르면 가상의 환경과 게임을 플레이하는 시점 사이에는 주요한 상호작용이 발생하지 않는다[27]. 즉 가상의 공간에서 발생하는 디지털 이미지의 환영성은 플레이어가 심리적으로 공감을 얻을 때에만 실제적으로 인지된다[28]. 결국 가상세계에서 플레이어가 어떠한 사건을 경험하느냐에 따라서 디지털 공간이 그 의미를 부여받을 수 있는 것이다. 이러한 디지털 게임의 공간성에 대해서 비장소 내지 빈 시간으로 규정한 선행 연구도 있고[29], 새로운 장소성의 개념으로 규정한 연구도 있다[30]. 이러한 선행 연구들 모두 공통적으로 디지털 게임에서 공간이란 플레이어가 실제 경험을 통해서 장소에 대한 정체성을 인식했을 때 존재할 수 있다고 본다.

이러한 장소론은 디지털 게임에 나타난 컨셉 하우징에도 적용될 수 있다. 디지털 게임의 공간에서 플레이어가 아바타를 통해 장소를 경험하고 그 안에서 다양한 사물을 집합해 자신만의 고유한 맥락을 만들고 타자와 상호작용할 수 있기 때문이다.

3-1 가능세계의 내부적 장소 구현

최근의 디지털 게임의 공간성은 게임 개발자가 제시하는 장소의 정체성에 머무는 것이 아니라, 나아가 플레이들이 현실세계와 가상세계를 연계해 제3의 공간을 생성하는 단계로 발전했다. 에드워드 텔프에 따르면 공간의 내부구조는 생활공간으로 이루어져 있으며, 우리가 한 문화집단의 구성원으로서 세계를 구체적으로 경험하는 과정에서 드러난다[31]. 이러한 장소의 내부성은 개인의 특정 환경에 대한 경험과 의도를 통해서 정의 내려진다. 개인이 정서적, 심리적으로 깊은 유대를 느낄 때, 그 장소는 인간 실존의 중심이 된다. 장소의 내부성을 구성하는 요소로는 장소에 대한 무의식적 관계, 장소의 뿌리, 안전과 안정의 중심, 감정이입적 내부성이 있다[32].

표 5. 파판14와 모동숲에서 재현된 내부적 장소

Table 5. The Insideness of place in FF14 and Animal crossing :NH

Category	Insideness of place	Example
A place of social function	Take root, Unconscious placeness	Funeral, Graduation ceremony, Club house, Wedding ceremony
A place for personal experience	Central place, Take root, Empathic insideness	Personal prayer room, Reproduce the personal memory place

디지털 게임에서 나타나는 컨셉 하우징에서는 플레이어가 개인의 장소 중 내부 공간을 주체적으로 생성하는 과정에서 내

부성이 구현된다. 게임의 장르적 특성상 파판 14의 경우 복수의 사용자들이 상호작용하는 공간에 중점을 두며, 모동숲의 경우 사적인 공간에 중점을 두기는 하나 두 게임의 플레이어 모두 내부의 공간을 구성하는데 있어서는 현실의 공간과 가상의 공간을 긴밀히 연계한다. 두 게임에 나타난 플레이어의 내부적 장소를 정리하면 <표 5>와 같다.

1) 대안세계로 구현된 사회적 장소

파판14와 모동숲에서 공통적으로 나타난 컨셉 하우징은 현실의 사회적 공간이다. 가령 코로나 19로 인해 오프라인에서 취소된 장례식, 졸업식, 결혼식, 생일파티 등 의식이나 행사가 게임 내부에서 이뤄지고 있다. 기존에는 플레이어의 아바타를 이용하여 ‘허구’에서 이루어지는 메이크 빌리브 놀이가 현실의 장소와 그 경험을 대체하는 대안적 놀이로써 활용되고 있다. 실제로 모동숲에서는 코로나로 미뤄진 결혼식을 치르기 위해 예비부부가 예식장을 꾸려놓고 지인들과 신부님을 자신의 섬에 초대해 결혼식을 올렸다. 파판 14에서는 플레이어들끼리 가상의 세계에서 결혼을 할 수 있는 ‘언약식’을 통해서 물리적으로 실제 세계에서 공식적으로 결혼식을 올릴 수 없는 한계를 극복하고자 노력했다.

단순히 역할 놀이로서, 혹은 개인의 유토피아로서의 장소가 아닌 실제 현실의 사회적 장소의 역할을 대체한 이 공간은 플레이어들에게 공동체에 대한 소속감과 더불어 장소감을 경험하게 하는 곳으로 작동한다[35]. 다수의 플레이어가 특정 공간 안에서 공통된 경험을 겪게 되면, 그 장소는 공동체적 장소로 변모하며, 장소의 이미지는 다수의 경험에 의해 결정되어진다. 구축된 이미지는 곧 장소의 정체성이 되며, 이 이미지를 통해 장소를 경험했을 때 형성되는 애착과 같은 ‘뿌리 내림’을 갖게 된다. 동시에 장소에 대해 무의식적인 관계를 맺게 된다.



그림 3. 상: 모동숲에서 이루어진 실제 결혼식[33]/하: 파판14에서 이루어진 실제 장례식[34]

Fig. 3. First: An Example of real wedding in Animal Crossing:NH/ Second: An Example of real funeral in FF14

2) 개인의 유토피아로 구현된 사적인 장소

컨셉 하우스를 통해서 플레이어는 현실 세계의 개인적 경험을 가상 세계에서 연장해 재현하기도 한다. 가령 물리적으로 개인 기도실을 가질 수 없었던 한 플레이어는 모동숲에 기도실을 꾸미고 실제로 기도할 때마다 게임 안에 목탁을 두들기며 예식을 진행한 바 있다. 이러한 의식을 통해서 개인의 내밀한 하우스 공간이 다른 사용자와 상호작용할 수 있는 공간으로 전환되기도 했다.

현실에서 사적인 장소는 실제 존재하거나 재현되는 것이 아닌 ‘기억되는 것’에 가깝다[36]. 따라서 사적인 장소는 개인의 사진이나 영상 등 기록물들을 통해서 내부의 심상으로 기억되기도 한다. 디지털 게임의 공간에서도 개인이 추억하는 현실의 장소를, 컨셉 하우스에서 구현하기도 한다. 이때 디지털 게임 안에서 구현된 개인의 공간은 추억의 장소인 동시에 새로운 경험의 장소이기도 하다. 따라서 현실 세계를 단순히 모방하는 수준에 그치는 것이 아니라, 사적 공간을 구조화하고 재장소화하는 과정을 통해서 가상세계임에도 불구하고 장소적 내부성을 느끼게 된다.

위와 같이 디지털 공간에서 구현된 내부적 장소는 그 공간을 탐험하는 플레이어의 정신이 육체의 한계에서 벗어나는 것에 그치지 않는다. 컨셉 하우스의 공간은 사회적, 물리적 제약을 극복하는 공간인 동시에 플레이어에게 또 하나의 가능 세계로 존재한다.

3-2 무장소성의 재구조화를 통한 가능세계의 실현

디지털 게임의 컨셉 하우스는 기본적으로 이미지의 복제로 구성된 시뮬라크르이다. 플레이어가 내부적 장소를 구성하는 데에 있어서 현실 세계의 이미지를 모방하고 규칙을 재현하기 때문이다. 렐프는 장소의 진정성을 강조하며, 참된 장소성(placeness)과 무장소성(placeless)에 관한 개념을 진정성과 비진정성으로 양분하여 대응시킨 바 있다. 그에 따르면, 참된 장소성을 구현하기 위해서는 장소의 내부성을 강조하여 장소를 구성하고 수용하여야 하며, 균등하고 동일한 이미지의 복제는 무장소성을 강화시키고 확산시킬 수 있다[37]. 실제 현실의 대도시에서는 무장소성이 복제적으로 나타나며 이는 대중을 중심으로 한 게임에서도 일부 유사하게 나타난다.

표 6. 파판14와 모동숲에서 재현된 컨셉하우스의 무장소성
Table 6. Placeness of concept housing in FF14 and Animal crossing :NH

Category	Example
Masscult	Pokemonster game parody, Subway parady cafe
Disney Land	Room escape, attractions
Museum	Photo studio, gallery

파판14와 모동숲에서 나타난 컨셉 하우스의 무장소성 유형

을 정리하면 <표 6>과 같다. 각각 대중문화, 디즈니화, 박물관화로 나타나는 복제된 이미지의 공간들은 공간을 소유하는 방식을 하나의 틀로 규정짓고 다양한 이데올로기, 정체성 혹은 경험들을 삭제하도록 유도한다. 그러나 표면이 무장소적이라 하여 반드시 무장소적인 태도를 심화시키는 것은 아니다[38]. 무장소가 개인에게 의미가 있기 위해서는 그 장소만의 특별한 경험, 혹은 장소와 관련된 특별한 감정이 발현되어야 한다.

플레이어들은 단순히 복제된 이미지를 가상 세계에 그대로 재현하는 것에 그치지 않는다. 이 이미지들을 각자 개인의 경험 혹은 사적인 욕망으로 재조합하거나 재구성하여 새로운 층위의 텍스트를 생성해낸다. 그렇게 구현된 컨셉 하우스 공간 안에서 플레이어들은 각각 개인만의 특별한 경험을 갖게 된다.

1) 복제된 이미지의 재조합을 통한 공간의 확장

디지털 게임에서는 현실을 그대로 모방한 역할 놀이가 유행하기도 하는데, 이 경우에는 현실의 유명 공간들이 그대로 혹은 패러디되어 나타난다. 가령 파판14에서 정기적으로 운영하는 ‘툰베리 서브웨이’의 경우 실제 현실에 존재하는 서브웨이 가게를 모방하여 운영한다. 이 컨셉 하우스는 실제 가게처럼 SNS의 공식계정을 생성하여 정기적으로 가게 오픈시간을 공지하고, 코로나19로 인해 마스크를 착용한 손님에게 특별한 아이템을 증정하는 거리두기 캠페인을 실시한다. 사진관과 갤러리 공간도 마찬가지다. 이들은 별도의 홈페이지를 구성하여 실제 사진관처럼 샘플을 전시하고 요청 방법과 가격을 적어두며 사진관을 운영한다. 이곳을 방문하는 플레이어들은 아바타의 증명사진을 찍기 위해 방문한다. 사진관을 운영하는 플레이어는 손님의 얼굴을 캡처해 이를 포토샵으로 보정한 뒤 원본 파일을 보내주는 방식으로 진행된다. 갤러리의 경우 <그림 4>에서 볼 수 있듯, 플레이어가 방문한 타 플레이어의 얼굴 그림을 직접 그리고 이를 게임 내 스크린 샷에 사진을 합성해, 마치 실제로 그 공간 안에서 초상화 작업이 행해진 것처럼 보인다.



그림 4. 파판 14에서 구현된 갤러리 작업의 예시[39]
Fig. 4. An Example of gallery works in FF14

2) 텍스트 생성을 통한 가능세계의 확장

디지털 게임은 기본적으로 플레이어의 연속적인 행동(action)을 최소 단위로 구성되는 콘텐츠이다. 디지털 게임에서

나타난 컨셉 하우스링의 공간이 현실의 무장소와 차별화 되는 지점은, 바로 플레이어가 직접 그 공간을 구성하고 생성한다는 점이다. 즉 건설의 처음부터 끝까지 기획하고 구현하는 과정 자체가 플레이어가 주도적으로 이뤄지기 때문에 자연스럽게 장소의 내부성이 강화된다. 또한 저작 기술이 발달함에 따라서 플레이어가 단순히 공간을 모방하거나 패러디하는 것에서 나아가, 자신의 독자적인 정체성을 공간을 통해서 표현할 수 있도록 권장하고 있다. 즉 최초에 제공되는 공간이 무장소적일지라도, 그 공간을 탐험하고 타자와 상호작용하며 개인의 경험과 사건으로 채워나가는 과정에서 생성적인 공간을 만들어나가는 것이다. 이러한 과정을 통해서 플레이어는 현실의 공간을 가상으로, 가상의 공간을 현실로 확장시킨다. 가령 갤러리 컨셉 하우스링의 경우, 현실에서 그림을 그리는 플레이어가 가상의 세계에서도 그림을 그리며 현실의 화실을 가상세계의 화실로 연계한다. ‘툰베리 서버웨이’ 또한 현실에 존재하는 서버웨이의 이미지를 모방하는 것으로부터 시작하나, 결과적으로는 SNS와 연계되면서 다양한 파라 텍스트들을 생성한다. 이처럼 디지털 게임은 플레이어의 창작과 플레이어 사이의 상호작용을 통해서 무장소성의 공간도 생성의 공간으로 전환될 수 있다. 결과적으로 디지털 게임의 공간은 플레이어에게 수동적으로 주어지는 것이 아니다. 플레이어가 능동적으로 사건을 경험하고 의미를 부여할 때, 비로소 디지털 게임의 공간은 존재론적 가치를 갖게 된다.

IV. 결론

가상 세계에 사람들이 접속하여 행동하기 위해서는 가시적인 ‘공간’이 존재해야 하며, 그 공간과의 상호작용을 통해 몰입을 할 때 비로소 그 장소가 개인에게 의미 있는 곳이 된다.

인간은 딥고 설 단단한 바닥이 있어야 움직일 수 있다. 바닥이 존재하지 않으면 인간은 불안함을 느끼며, 인간 현존재의 정신적 상황도 공간적 도식의 발판 위에서만 이해가 가능하다 [40]. SF작가 윌리엄 깁슨(William Gibson)이 소설 뉴로맨서(Neuromancer)에서 사이버스페이스를 제시한 이후, 이제 가상 세계는 현대인들에게 있어서 현실 세계만큼 중요한 공간이 되었다. 이때 가상 세계는 기계적으로 사무를 처리하는 효율성의 공간일 뿐 아니라, 이제는 대중이 잉여시간을 소요하며 자신을 표현하고 나아가 타자들과 소통하며 가상의 공동체를 구성할 수 있는 사회적 공간으로 확장됐다.

이러한 가상세계의 공간성은 대표적인 엔터테인먼트 콘텐츠인 디지털 게임에까지 확장됐다. 하우스링 시스템을 게임의 주요한 규칙이자 목표로 설정하는 게임의 장르는 물론, 다양한 장르가 혼합적, 융합적으로 나타나는 최근의 게임에 이르기까지 하우스링 시스템과 관련 서비스들이 점점 더 강화되고 다변화되는 추세이다. 이러한 경향은 특히 코로나19 이후 오프라인 현실 세계에 물리적 제약이 강화되면서 더욱 다양하게 나타나고 있다. 즉 디지털 게임의 공간은 플레이어에게 현실 세계에 대한

대안적 가치를 추구할 수 있는 공간으로 인지되고 활용되고 있는 것이다.

본 연구는 파판14와 모동숲에서 나타난 컨셉 하우스링을 중심으로 가능세계로서의 게임 공간의 구성 및 그 특징을 분석하였다. 먼저 각 게임의 장르별로 나타난 컨셉 하우스링을 분석한 결과 플레이어들은 각각 장르에 따른 특정한 규칙 아래 자신의 공간을 꾸미고 있었다. 이후 코로나19 이후 공통적으로 나타나는 컨셉 하우스링의 놀이 양상을 정리하여 분석을 진행하였다. 그 결과 규칙에 따른 단순 놀이 공간이 아닌, 현실 세계를 대체할 대안 세계로써 활용하고 있음을 확인하였고, 플레이어들은 그 공간 안에서의 경험을 통해 장소의 내부성을 강화하고 있음을 확인하였다.

한편 본 연구는 대상이 한정적이며, 하우스링 시스템을 활용하는 플레이어의 모든 양상을 다 담지 못한 한계가 분명 존재한다. 그럼에도 게임의 하우스링 시스템을 ‘컨셉 하우스링’이라는 새로운 놀이의 측면에서 물리적 세계를 대변하는 새로운 가능세계로 활용할 수 있는 가능성을 확인하기 위한 전제를 마련했다는 것에서 의의가 있다. 이후 새롭게 나타나는 게임의 하우스링 시스템 활용 양상과 함께 가상 세계를 구축할 수 있는 게임들을 추가적으로 연구하여 디지털 게임의 놀이 공간을 현실 세계를 대변할 수 있는 새로운 대안적 공간으로 확장시킬 수 있는 논의를 발전시킬 수 있으리라 기대한다.

참고문헌

- [1] M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, pp. 152-153, 1993.
- [2] Animal Crossing, rank up 7% sales volume of Nintendo’s annual game in only 11 days[Internet]. Available: <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1630518>
- [3] S. G. Hong and M. H. Cha, “A Study for Future Housing Design in Game Environments”, *Journal of The Korean Society for Computer Game*, Vol. 26, No.2, pp. 43-48, June 2013.
- [4] S. G. Hong, “Role of Housing System in MMORPG (Multi Massive Online Role Playing Game)”, *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, Vol.9, No.11, pp. 53-60, June 2014.
- [5] N. Y. Park, “A Study on User Created Content of MMORPG - Focused on the Process of Game Play and Game Design -”, *Journal of Korea Game Society*, Vol.7, No.3, pp. 49-58, September 2007.
- [6] J. K. Ahn, “A Study on MMORPG User Created Contents based on the Typology of Players”, *Journal of The Korean Society for Computer Game*, Vol.13, pp. 19-25, June 2008.
- [7] V. D. Grift, *Commodification of play in the mundane circle: A study of the political-economic use of housing in the*

- MMORPG Wildstar, Master dissertation, Utrecht University, Utrecht, Netherlands, 2015.
- [8] J. Park and C. H. Paik, "Researching the self-presentation desire of decorating in-game space in Social Network Games", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 15, No.4, pp. 7-17, August 2015.
- [9] Final Fantasy XIV's player count hits 20 million[Internet]. Available:<https://www.pcgamesn.com/final-fantasy-xiv/ffxiv-player-count>
- [10] K. L. Walton, *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*, Harvard University Press, p.11, 1990.
- [11] B. Upton, *Aesthetic of play*, MIT press, pp. 186-189, 2015.
- [12] R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, trans by S. L. Lee, Moonye Publishing, pp. 31-38, 2018.
- [13] K. Salen and E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, trans by H. S. Yoon et al., Zicoscience, p. 203, 2010.
- [14] J. Juul, *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, MIT press, p. 208, 2014.
- [15] K. L. Walton, *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*, Harvard University Press, pp.144-150, 1990.
- [16] M. Wertheim, *The Pearly gates of cyberspace*, trans by I. C. Park, *Tree of Thinking*, p. 334, 2002.
- [17] M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, p. 164, 1993.
- [18] M. Foucault, *Les Heterotopias*, trans by S. G. Lee, Moonji, p. 12, 2014.
- [19] A. Bell and M. L. Ryan, *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, University of Nebraska Press, p. 228, 2019.
- [20] O. F. Bollnow, *Mensch und Raum*, trans by G. S. Lee, *Ecolibre*, ch3-3, pp. 193-200, 2011.
- [21] M. Foucault, *Les Heterotopias*, trans by S. G. Lee, Moonji, ch3, pp. 41-58, 2014.
- [22] A. Bell and M. L. Ryan, *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, University of Nebraska Press, p. 3, 2019.
- [23] A. Bell and M. L. Ryan, *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, University of Nebraska Press, p. 228, 2019.
- [24] O. F. Bollnow, *Mensch und Raum*, trans by G. S. Lee, *Ecolibre*, ch2-3, pp. 143-157, 2011.
- [25] H. S. Kang, *Existence and Space: Topology and the Flow of Theory in Heidegger's Existence*, *Hangilsa*, p. 334, 2011.
- [26] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, p. 288, 2005.
- [27] K. Y. Kim and J. H. Lee, "Differences of Fun and Immersion according to Game User Interfaces in the Virtual Space.", *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 18, No.8, pp. 1489-1494, December 2017.
- [28] J. O. Park, "A Study on Visual Tactility and Spatial Illusion in Virtual Reality Games", *Journal of Digital Contents Society*, Vol.19, No.2, pp. 229-236, February 2018.
- [29] K. W. Song, "Empty Time, Empty Space, and Non (非)-Place in World of Warcraft: The Accumulated Experience and the Recovery in Reality", *Cartoon and Animation Studies*, Vol.0, No.19 pp. 127-143, June 2010.
- [30] N. Jung, S. Lee, and B. Lee, "A Study on the Characteristics of Game Space from a Place-Based Perspective", *Journal of Korea Game Society*, Vol.19, No.2, pp. 67-82, April 2019.
- [31] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, p. 47, 2005.
- [32] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, p. 288, 2005.
- [33] How Animal Crossing Helped A Couple Celebrate Their Postponed Wedding[Internet]. Available: <https://www.gamespot.com/articles/how-animal-crossing-helped-a-couple-celebrate-their/1100-6475374/>
- [34] 'Final Fantasy' gamers hold online funeral for player who died of COVID-19[Internet]. Available: <https://globalnews.ca/news/6832247/coronavirus-video-game-funeral/>
- [35] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, ch.5, pp. 145-173, 2005.
- [36] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, p. 92, 2005.
- [37] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, pp. 145-202, 2005.
- [38] E. Relph, *Place and Placelessness*, trans by D. H Kim et al., *Nonhyung*, pp. 178-179, 2005.
- [39] Mograge[Internet]. Available: <https://mile06.postype.com/post/6008459>
- [40] O. F. Bollnow, *Mensch und Raum*, trans by G. S. Lee, *Ecolibre*, p. 60, 2011.



서재인(Jane Seo)

2018년 : 서강대학교 일반대학원 (예술공학 석사)

2013년~2015년: 네시삼십삼분 게임기획

2018년~2019년: NHN엔터테인먼트 전략지원

2019년~현 재: 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정
계원예술대학교 시간강사

※관심분야 : 인터랙티브 스토리텔링(Interactive Storytelling), 디지털 게임(Digital Game), 가능세계(Possible World)



한혜원(Hye-Won Han)

2009년: 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)

2008년~현 재: 이화여대 융합콘텐츠학과 부교수

※관심분야 : 트랜스미디어 스토리텔링(Transmedia Storytelling), 디지털 게임(Digital Game), 가상세계(Virtual World)